A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remo

Boomerang Kid™

Der er ikke mange, der ved det, men en boomerang vender faktisk ikke tilbage, når man kaster dem. De blev opfundet af de indfødte til at oplære kænguruer til at hoppe på bagbenene. Ideen med at bruge boomerangen som en flyvende yoyo er et bondefangertrick, der blev opfundet af Bob Smith.
"Jeg tør vædde på, at jeg kan kaste den her bøjede kæp, så den kommer tilbage til mig," praler Bob over for sit offer i køen til lokummet uden for pubben.
Jeg bør nok nævne, at ofret som regel er så stærkt beruset, at han ikke kan se den elastiksnor, der er bundet til kæppen. Han er bare helt himmelfaldenn ræber et "Hvad, pokker" og hoster op med sit pant.
Stakkels Boomerang Kid!. Han lod sig så fuldstændigt snyde, at han tilbragte hele dagen med at kaste hele New South Wales' boomerangarsenal overalt for at efterligne Bob. Og nu vil de indfødte have dem allesammen tilbage!
Instrukser
Boomerang Kid har tabt hele New South Wales' boomerangarsenal. De er blevet tabt i tre zoner: Syvende kartoffelrække/slottene/hulerne.
Boomerang Kid er nødt til at indsamle alle boomerangerne fra hver underzone, før han kan fortsætte til den næste. Indsaml hver enkelt ved at hoppe på den. Det gælder om at gøre hvert niveau færdig så hurtigt som muligt. Hvis tiden udløber, mister du et liv.
Dyr
Undgå enhver kantakt med dyr. De betyder øjeblikkelig død, og Boomerang Kid vil miste et liv.
Kontakter
Nogle rum har skjulte kontakter, som afslører hemmeligheder, hvis du trykker på dem.
Fjedre
Hvis du hopper på fjedrene, vil Kid flyve højt op i luften!
Tips og fiduser
- Fald ikke for langt, det kan koste dig et liv.
- Pas på, landskabet kan pludselig blive levende.
- Efter hver zone bliver du tildelt de ekstra liv, du har vundet.

Styreknapper

A	**Hop. Hold A nede for længere hop.**
Start	**Standser spillet. Tryk Start igen og spillet fortsætter.**
Select	**Timeren går hurtigere, så du kan forlade spillet, hvis du ikke kan komme videre.**

Vähäntiedetty tosiasia bumerangeista on se, että ne eivät lennä takaisin lähtökohtaansa Australian alkuasukkaat, Aboriginit, keksivät bumerangin auttamaan heitä opettamaan kenguruja hyppelemään takajaloillaan. Konsepti käyttää bumerangia aeronauttisena jojona on Bob Smithin keksimä temppu.
"Lyön vetoa, että voin heittää tämän taipuneen kepin kauas ja se lentää takaisin käteeni", Bob sanoo innokkaasti uhrilleen, kun he seisovat hänen pubin ulkopuolella.
Täytyy kuitenkin mainita, että Bobin uhri on tavallisesti niin juovuksissa, ettei hän näe kepissä
olevaa kuminauhaa, vaan ihailee näkemäänsä ja huudahtaa "voi s'un Eemeli", ja menettää vetonsa.
Bumerangi Tenava parka on niin vaikuttunut tempusta, että hän kuluttaa kokonaisen päivän heittäen
jokaisen Uudessa Etelä-Walesissa olevan bumerangin ympäriinsä, yrittäen kopioida Bobia. Nyt Aboriginit haluavat ne kaikki takaisin!
Peliohjeet
Bumerangi Tenava on hukannut jokaisen Uuden Etelä-Walesin bumerangin. Ne ovat kadoksissa
kolmella eri alueella: Takamailla (Outback) / Linnoituksissa (Castles) / Luolissa (Caves).
Bumerangi Tenavan täytyy kerätä kaikki bumerangit kultakin alueelta ennenkuin han voi siirtyä seuraavalle alueelle. Kerää jokainen hyppäämällä sen päälle. Tee tämä nopeasti kullakin tasolla tai
menetät elämän.
Oliot (Creatures)
Vältä kaikkia olioita. Ne tietävät kuolemaa ja Bumerangi Tenava menettää elämän.
Nappulat (Switches)
Joissakin huoneissa on piiloitetut nappulat, joita painamalla kätketytsalaisuudet paljastuvat!
Vieterit (Springs)
Hyppää vietereille ja katso kuinka Bumerangi Tenava lentää korkealle!

Vihjeitä ja Viitteitä
- älä putoa liikaa tai menetät hengen.
- Varo! Toisinaan maisema alkaa liikkumaan.
- Lisä elämät suodaan jokaisen alueen lopussa.

KONTROLLIT

A	**Hyppää. Paina kauemmin pitem piä hyppyjä varten.**
Startti	**Keskeyttää pelin. Paina starttia uudelleen jatkaaksesi. (Start)**
(Select)	**Valinta Nopeuttaa peliaikaa jos haluat lopettaa etkä pysty etenemään.**

Det er ikke mange som vet det, boomeranger kommer faktisk ikk tilbake når man kaster dem. De oppfunnet av australnegrene for lære opp kenguruer til å hoppe bakbena.
IdeÇn med å bruke boomerangen som en flyvende jojo er et bondefangerknep som ble oppfunnet av Bob Smith.
"Jeg skal vedde på at jeg kan kaste denne bøyde kjeppen slik at den ko mer tilbake til meg"
skryter Bob til sitt offer i dokøen utenfor pub'en.
Man bør vel her nevne at offe som regel er så sterkt beruset han ikke ser strikken som er bu det ti kjeppen. Han er bare helt himmelfallen og roper et "Det va som bare pokker" og hoster opp gryna.
Stakkars Boomerang Kid! Han ble så lurt opp i stry at h tilbragte en hel dag med å kaste alleboomerangene i Ne South Wales overalt for å etterligne Bob. Men nå vil de fødte ha alle tilbake!
Instrukser
Boomerang Kid må samle inn alle boomerangene fra hve sub-sone før han kan forsette til den neste. Du kan saml hver enkelt ved å hoppe pa den. Det gjelder a gjøre hve nivå ferdig så fort som mulig. Hvis tiden løper ut mister et liv.
Dyr
Unngå enhver kontakt med dyr. Dyr betyr øyeblikkelig d og Boomerang Kid vil miste et liv.
Brytere
Noen rom har skjulte brytere som avslører skjulte hemi ligheter når man trykker på dem.
Fjærer Hvis du hopper på fjærene vil Kid fly høyt i luften!
Tips og råd
- Ikke fall for langt, da kan du miste et liv.
- Vær på vakt, landskapet kan plutselig bli levende.
- Etter hver sone får du tildelt ekstra liv.

Kontrollknapper.

A	**Hopp. Hold A nede for lengre hopp.**
Start	**Stanser spillet. Trykk på Start igjen og spillet fortsetter.**
Select	**Timeren går raskere slik at du kan forlate spillet dersom du ikke kom mer videre.**

Trata-se de um fato muito pouco conhecido: os bumerangues, quando lançados, na verdade não voltam. Eles foram inventados por Aborígines para trein cangurus a saltar nas suas
patas de tr†s. A idéia de se lançar o bumerangue como o iô-iô aéron†utico é um truque inventado por Bob Smith "Aposto como jogo este bastão torto e ele volta para a minha mão" disse Bob para irritar sua vítima na fila para privada do lado de fora do bar.
Eu deveria mencionar que a vítima j† se encontra em es do tão desenvolvido de embriaguês que ela não percebe el†stico amarrado ao bastão. Fica atordoada, apenas, co proeza, grita " valha-me deus" e paga a aposta.
O coitado do Bumerangue Kid, ficou tão impressionado com esta artimanha que passou o dia todo atirando tod coleção de bumerangues de New South Wales tentando imitar Bob. Os Aborígenes, agora, precisam de seus bumerangues de volta!
Instruções
Bumerangue Kid perdeu todos os bumerangues de New South Wales. Eles foram perdidos em três zonas: O Sert Os castelos/ As Cavernas.
Bumerangue Kid precisa pegar todos os bumerangues de cada zona antes de passar para a
zona seguinte. Pegue um bumerangue saltando em cima dele. Complete este nível rapidamente, porque se o tem terminar você perder† uma vida.
Criaturas
Evite contato com animais. Eles lançam morte imediata e Bumerangue Kid perder† umavida.
Interruptor
Alguns quartos têm tomadas escondidas que precisam se ligadas para que segredos escondidos sejam revelados!

.SUPER. ADVENTURE Quests™

Molas
Salte sobre as molas e veja o Kid voar alto pelo ar!
Dicas e Toques
• Não caia muito longe pois você pode perder uma vida.
• Cuidado, algumas vezes o centrio pode tomar vida.
• No final de cada zona são distribuídas vidas-extras.

Controles

A	**Saltar. Mantenha pressionado para saltos maiores.**
Start	**Interromper o jogo. Pressione novamente start para retomar o jogo.**
Select	**Acelerar o cronimetro, permitindo terminar o jogo rapidamente, caso você esteja impedido de prosseguir.**

Det är inte många som känner till det, men bumeranger kommer faktiskt inte tillbaks när man kastar dem. De australiensiska urinnevånarna uppfann dem för att lära kängururna att hoppa på bakbenen. Det här med att använda bumerangen som en aeronautisk jojo är i själva verket ett bondfängarknep som Bob Smith hittade på.
"Jag slår vad om att jag kan kasta den här krokiga pinnen så att den kommer tillbaks till min hand" utmanar Bob sitt offer i kin till muggen utanför krogen. Det bör tilläggas att den han väljer för det mesta är så pass packad att han inte ser gummibandet som sitter fast i pinnen, utan bara blir helt förbluffad, skriker "det var som attan!" och slänger upp stålarna.
Stackars Boomerang Kid blev så fascinerad att han sedan ägnade hela dagen åt att kasta omkring alla bumeranger i hela New South Wales, i ett försök att upprepa det Bob hade gjort. Nu saknar urinvånarna alla sina bumeranger!
Instruktioner
Boomerang Kid har gjort av med alla bumeranger i New South Wales. De finns nu på tre olika ställen: ute i vildmarken, i borgarna och i grottorna.
Boomerang Kid måste samla in alla de bumeranger som finns på ett visst ställe innan han kan fortsätta till nästa. Du samlar in en bumerang genom att hoppa på den. Klara av stället snabbt, eftersom du förlorar ett liv om tiden går ut.
Djur
Undvik all kontakt med djur. De betyder omedelbar död, varför Boomerang Kid då förlorar ett liv.
Kontakter
I en del rum finns det dolda knappar som man måste trycka på för att få fram olika hemligheter!
Fjädrar
Hoppa på fjädrarna och se Kid flyga högt genom luften!
Vinkar och tips
• Ramla inte för långt - då kan du förlora ett liv.
• Varning: ibland kan landskapet få liv.
• Du får extra liv i slutet av varje zon.

Kontroller

A	**Hoppa. Ju längre tid du trycker på A desto längre blir hoppet.**
Start	**Avbryter spelet tillfäl ligt. Tryck en gång till för att fortsätta.**
Välj	**Snabbar upp klockan så att du kan komma ur spelet om du kört**

I det ældgamle hjerte af gamle dages England styrede sheriffen af Nottingham sit folk med jernhånd. Mens den gode Kong Richard var på korstog, tvang sheriffen de fattige til at betale højere og højere skatter. De, der turde beklage sig, blev smidt i slottets fangekælder, til de rådnede op.
Der var kun een mand, der kunne frelse dem. Han var kendt som Robin Hood og var en legende i sin egen tid. Hood var oprindelig en adelsmand med jordbesiddelser, tjenere og en husdyrbesætning, men han blev lovløs og svor, at han ville forsvare de hjælpeløse, beskytte de nødlidende og gøre uret ret. Men Hoods første mål var ikke at hjælpe folket. Det var at redde sin ælskede Marion!
Nøgler og skatte
Vejen gennem slottet er lang og farefuld. Robin må finde nøglerne for at åbne døre og aktivere elevatorer. Saml de skatte, du finder på din vej.
Hjerter og liv
Du har tre liv ved spillets begyndelse. Hvert liv har tre chancer, som angives med tre hjerter. Der findes ekstra hjerter rundt omkring på slottet, når du har indsamlet seks, får du et nyt liv. Hver gang du
bliver ramt af noget, taber du et hjerte, og du vil være usårlig en kort tid, så du kan komme af vejen.
Hemmelige gange
Som alle andre slotte har Nottingham masser af hemmelige gange. Hvis du kan finde udløseren, vil de blive afsløret. Så du må hellere begynde at
lede!
Vand og lava
Robin kan vade gennem vand, men han kan blive såret af den kogende lava. Pas på!
Trampoliner
Inde i slottet kan du finde små trampoliner, som Robin kan hoppe på. Hvis du vil hoppe rigtigt højt, kan du sætte af fra trampolinen flere gange.
Tips og fiduser
• Duk under høje pile.
• Hop over lave pile.
• Prøv at huske banditternes faste skyderutine, styrt ikke bare ind hvor som helst.
• Det kan sommetider være en hjælp at holde en pil parat til hurtig afskydning.

Styreknapper

Op	**Kravl op ad stiger**
Ned	**Kryb sammen eller kravl ned ad stiger**
Venstre	**Løb til venstre**
Højre	**Løb til højre**
A	**Hop**
B	**Sæt pil på buen og skyd**

Avancerede styreknapper
Giv Robin tilløb til at hoppe højere og længere. Løb hurtigt og tryk så ned. Det vil få Robin til at rutsche i sammenkrøbet stilling og gøre det nemmere at komme gennem tunneler.

Vanhan iloisen Englannin sydämessä, Nottinghamin säriffi hallitsi kansansa rautaisella otteella. Kun kunnon kuningas Richard oli ristiretkillä, säriffi riisti aina vain korkeampia veroja köyhiltä alamaisilta. Jotka uskalsivat valittaa, heitettiin linnan vankilaan mätänemään.
Vain yksi mies pystyi säästämään heidät: legenda nimeltä Robin Hood. Hän oli aikoinaan rikas aatelismies palvelijoineen ja eläimineen, mutta Hood päätti ryhtyä lainsuojattomaksi ja vannoi puolustavansa avuttomia, suojelevansa köyhiä ja maksavansa ihmisten kärsimät vääryydet. Hoodin ensimmäinen tehtävä ei kuitenkaan ollut vääryyttä kärsineet alamaiset, vaan hänen tuli pelastaa rakastettunsa Marion!
Avaimet ja Aarre (Keys and Treasure)
Reitti linnan läpi on pitkä ja vaarallinen. Robinin on löydettävä avaimet voidakseen avata ovet ja aktivoida hissit. Kerää aarre matkan varrelta.
Sydämet ja elämät (Hearts and Lives)
Peli alkaa kolmella elämällä . Jokaisella elämällä on kolme mahdollisuutta, jotka ovat sydämin osoitetut. Lisää sydämiä löytyy ympäri linnaa; kun löydät kuusi, saat uuden elämän. Aina kun jokin lyö sinua, menetät sydämen ja sinulla on pieni hetki armonaikaa, että pääset pois tieltä.
Salaiset väylät (Seoret passages)
Niinkuin kaikki linnat, Nottingham on täynnä

a väyliä; jos löydät liipasinpisteen väylät ilmaantuvat.
tutkimaan!
a laava (Water and Lava)
pystyy kahlaamaan veden läpi, mutta kiehuva laava
goittaa häntä. Ole varuillasi!
poliinit (Trampolines)
ät linnassa trampoliineja joille Robin voi hypätä.
täksesi todella korkealle, pompi trampoliinilla useita
ja.
täja viitteitä (Hints and Tips)
ella korkeiden nuolien alle.
pää matalien nuolien yli.
roistojen ampumarutiini, älä hätiköi paikoille.
us helpottaa, jos pidät nuolta ampumavalmiina, nopea-
toa varten.

ONTROLLIT

ös	Kiipeä tikkaita
las	Laskeudu tikkaita
asemmalle	Juokse vasemmalle
ikealle	Juokse oikealle
	Hyppää
	Lataa ja ammu nuoli

SÉ KONTROLLIT

o Robinille juoksuaikaa korkeampia ja tempiä välimatkoja varten.
na juosta nopeasti, sitten paina 'alas': ja bin matelee ja liukuu, mikä helpottaa tun-leihin pääsyä.

I det eldgamle hjertet av England i riktig gamle dager styrte Sheriffen av Nottingham sitt folk med jern-
Mens den gode King Richard var på korstogsferd
sheriffen de fattige til å betale høyere og høyere skat-
De som hadde mot til å klage ble slengt i slottets
kjeller til de råtnet.
Çn mann kunne redde dem. Han var en legende blant
og kjent under navnet Robin Hood. Opprinnelig var
adel slekt med jordeiendommer, tjenerskap og hus-
stand,
han blir fredløs og sverger å forsvare de hjelpeløse,
tte de nødlidende og gjøre
en god igjen. Hoods første mål var imidlertid ikke å
de nødlidende. Det var å redde sin elskede Marion!
er og skatter
gjennom slottet er lang og farlig. Robin må finne nøk-
lor å åpne dører og sette i gang heiser. Du må samle
atter du finner på veien.
er og liv.
pillets begynnelse har du tre liv. Hvert liv har tre
r, disse angis med hjerter. Det finnes ekstra hjerter
omkring på slottet. Når du har samlet seks av disse
et nytt liv. Hver gang du blir truffet av noe mister du
rte og du vil i en kort periode ikke kunne rammes, slik
kan komme deg avsted.
nmelige ganger
alle slott har Nottingham en mengde hemmelige
r. Hvis du kan finne utløseren vil disse komme til syne.
m igjen og begynn a let!
og lava
kan vasse gjennom vann, men han kan bli skadet av
de lava. Vær forsiktig!
poliner
på slottet vil du finne trampoliner som Robin kan
e på. For å få til et riktig høyt hopp må du gjøre flere
hopp først.
og råd
k under høye piler
p over lave piler
deg banditten skytemønster, ikke bare styrt inn
lt.
kan av og til hjelpe å ha en pil spent, klar til skyting.

ontrollknapper

pp	Klatre opp stiger
ed	Kryp sammen og klatre ned stiger
enstre	Løp til venstre
øyre	Løp til høyre
	Hopp
	Spenn pilen og skyt den èvanserte kontrollknapper

i Robin tilløp til å hoppe høyere og lengre. p fort og trykk så ned. Dette får Robin til å skli sammenkrøpet og gjør det lettere a komme inn i tunneler.

No coração da velha Inglaterra, o xerife de Nottingham governava seu povo com punhos
rro. Enquanto o bom Rei Ricardo lutava nas Cruzadas,
fe impunha impostos cada mais vez mais altos sobre
bres habitantes da região. Aqueles que ousavam
star eram abandonados nos calabouços dos castelos
podrecerem.
a pessoa poderia salv†-los. Um homem que j† havia
nsformado em lenda: Robin Hood. Ele tinha sido um
m rico, com terras, empregados e animais. Agora se
formara num fora-da-lei e jurara proteger os indefe-
s necessitados e lutar contra o mal.
eu primeiro desafio não ser† ajudar o seu povo, mas
tar sua amada Marion!
es e Tesouro
minho pelo Castelo é longo e cheio de surpresas.
precisa encontrar as chaves para abrir as portas e ati-
s elevadores. Pegue o tesouro que for encontrando no

SUPER ROBIN HOOD™

caminho.
Corações e Vidas
O jogo começa com três vidas. Cada vida tem três chances, indicadas por corações. Pode-se encontrar corações-extra espalhados pelo castelo. Junte seis e você ter† uma nova vida. Toda vez que você for acertado por algo, perde um coração e ter† alguns segundos de invulnerabilidade, durante os quais você poder† se proteger mudando de lugar.
Passagens Secretas
Como todos os castelos, Nottingham est† cheio de passagens secretas. Se você conseguir encontrar os pontos-chave elas serão reveladas. Portanto, comece a procurar.
Lava vulcÊnica e †gua
Robin pode andar dentro d'†gua, mas poder† se ferir com a lava fervente. Cuidado!
Trampolins
Você poder† encontrar, no castelo, alguns pequenos trampolins onde Robin poder† saltar.
Para um salto realmente alto, pule sobre o trampolim v†rias vezes antes de saltar.
Dicas e Toques
• Mova-se abaixado, sob as flechas altas.
• Salte por cima das flechas baixas.
• Aprenda as rotinas de tiro dos bandidos; tenha cuidado ao entrar em lugares desconhecidos
• ãs vezes pode ajudar ter em mãos uma flecha carregada, pronta para ser lançada.

Up	Subir escadas.
Down	Descer escadas agachado.
Left	Correr para a esquerda.
Right	Correr para a direita.
A	Saltar.
B	Carregar e lançar flecha.

Controles Avançados

Faça o Robin correr um pouco para poder dar saltos mais altos e mais longos. Corra rapidamente e depois pressione down fazendo Robin escorregar agachado. Isto auxilia a entrada em túneis.

I hjärtat av England styrde sheriffen av Nottingham en gång sitt folk med järnhand. Medan den gode kung Rickard for på korståg tog sheriffen ut allt högre skatter av landets folk. De som vågade beklaga sig fick tyna bort i fängelsehålorna.
Det fanns bara en person som kunde rädda dem - den legendariske Robin Hood. Robin Hood var en gång en aktad adelsman med stora ägor, tjänstefolk och boskap, men han valde att leva som fredlös och svor att försvara de hjälplösa, skydda de behövande och bekämpa allt ont. Hans främsta strävan var dock att rädda sin älskade Marion!
Nycklar och skatter
Vägen genom borgen är lång och farofylld. Robin måste hitta nycklarna för att kunna öppna dörrarna och sätta igång hissarna. Samla upp skatterna längs vägen.
Hjärtan och liv
Spelet börjar med tre liv. Varje liv har tre chanser, som visas med hjärtan. Ytterligare hjärtan finns runt omkring i borgen. Samlar du på dig sex hjärtan får du ett nytt liv. Varje gång du blir träffad av något förlorar du ett liv, men du blir osårbar en kort stund så att du kan ta dig ur situationen.
Hemliga gångar
Liksom i alla gamla borgar finns det också här massor av hemliga gångar. Hittar du rätt punkt att trycka på så öppnar de sig. Sätt igång och leta!
Vatten och lava
Robin kan vada genom vatten, men han skadas av kokande lava. Varning!
Trampoliner
I borgen finns det trampetter som Robin kan hoppa på. För att studsa riktigt högt kan han hoppa på dem flera gånger.
Vinkar och tips
• Ducka för höga pilar.
• Hoppa över låga pilar.
• Kolla hur dina motståndare skjuter; rusa inte bara på.
• Ibland är det bra att ha en pil skjutklar.

Kontroller

Upp	Klättra upp för stegar
Ner	Krypa ihop, klättra ner för stegar
Vänster	Springa åt vänster
Höger	Springa åt höger
A	Hoppa
B	Ladda och sedan skjuta en pil.

Avancerade kontroller

Ge Robin en ansatssträcka så att han kan hoppa högre och över större gap. Spring fort och tryck sedan på ner så att Robin kryper ihop och ålar. Det gör det lättare att komma in i tunnlar.

IL0088/2

TREASURE ISLAND DIZZY™

Dizzy havde den dag besluttet at tage ud på eventyr i sin båd SS iggehvide.
Der var snart vind i sejlene og inden længe var landet Zakeria ikke andet end en plet i horisonten. Dizzy var sulten, så han besluttede at tage sin fiskestang frem, kaste linen ud og fange sig en fisk til aftensmaden. Inden længe begyndte hans øjne at blive tunge og snart sov han dybt. Faktisk sov han så dybt, at han sov gennem en tordenbyge. Faktisk sov han gennem styrtbølger. Faktisk sov han gennem en hylende storm. Faktisk var det eneste der vækkede ham et slag i baghovedet, da et lyn slog ned i hovedsejlet, og det styrtede ned på dækket.
Den næste morgen vågnede han og befandt sig på en ø.
"Jeg håber, der ikke er et sandt ord i de historier" tænkte han.
"Nej, kannibaler spiser da ikke æg til morgenmad!"

Instrukser

I begyndelsen vil du kun kunne udforske en lille del af kortet, fordi du bliver forhindret i at gå videre af forskellige gåder. Efterhånden som du løser gåderne, vil kortet åbne sig, og du vil opdage flere gåder.

Løsning af gåder

Når du finder en genstand, stiller du dig hen foran og trykker på B. Dizzy kan højst bære tre ting ad gangen.
For at løse gåden skal du samle genstanden op og placere den ved siden af problemet. Du må eksperimentere, idet det er meget vigtigt at placere den på det helt rigtige sted.

Løsninger

Find en vej væk fra øen og hjem til blommefolket. Hvis du er rigtig smart, kan du finde 30 stykker guld, der er gemt rundt omkring på øen.

Tips og fiduser

- Pas på, Dizzy har kun et liv.
- Pas på under vand.
- Den magiske sten blev efterladt af totempælbyggere
- Nogle dyr hjælper Dizzy, andre gør ikke.

Styreknapper	
Venstre	**Gå til venstre**
Højre	**Gå til højre**
A	**Hop**
B	**Saml genstanden op, lad den falde eller brug den.**
Start	**Standser spillet. Tryk igen på Start, og spillet ortsætter.**

Dizzy päätti lähteä seikkailu-seilaukselle uudella veneellään, HMS Munanvalkuaisella (HMS Eggwhite).
Pian tuuli pullisteli purjeita, eikä aikaakaan, kun Zakeria maa oli vain piste horisontissa. Dizzylle tuli nälkä ja hän päättj onkia kalaa päivällisekseen. Vähän aikaa kalasteltuaan Dizzya alkoi väsyttää, ja kohta hän olikin syvässä unessa. Itseasiassa hän nukkui niin sikeästi, ettei hän herännyt ukkosmyrskyyn eikä korkeiden aaltojen tyrskyihin. Itseasiassa Dizzy nukkui ulvovan myrskyn läpi ja heräsi vasta kun salaman kaatama purje iski häntä päähän. Seuraavana aamuna Dizzy oli ajelehtinut saaren rannalle.
"Toivottavasti ne kertomukset saarista eivät ole totta", hän ajatteli.
"Ihmissyöjät eivät varmasti syö kananmunia aamiaseksi!"

Ohjeet

Aluksi pystyt tutkimaan ainoastaan pientä osaa kartasta, koska erilaiset ongelmat pysäyttävät etenemistä. Kun olet ratkaissut ongelmat kartta aukenee ja löydät lisää ongelmia. Ongelmien ratkaisu Kohteen löydettyäsi, seiso sen edessä, ja paina B nappia. Dizzy pystyy kantamaan korkeintaan kolme esinettä. Ongelman ratkaisemiseksi nosta esine ja aseta probleeman viereen. Kokeile missä tämä paikka tarkkaan on, koska asema voi olla ratkaiseva.

Ratkaisut

Löydä retki takaisin saarelta keltuaisten tykö; jos olet todella terävä, yritä löytää 30 kultakimpaletta, piiloitettu ympäri saarta.

Vihjeitä ja Viitteitä

- Ole varovainen. Dizzylla on vain yksi elämä.
- Ole varovainen veden alla.
- Toteemipaalun rakentajat jättivät taikakiven.
- Jotkut oliot auttavat Dizzyä, toiset eivät.

Kontrollit	
Vasen	**Mene vasemmalle**
Oikea	**Mene oikealle**
A	**Hyppää**
B	**Nosta, pudota tai käytä esinettä**
Startti	**Keskeytä peli; paina uudelleen jatkaaksesi.**

Dizzy hadde den dagen bestemt seg for å dra [...] eventyr i sin nye båt, M/S Eggehvite.
Det var ikke lenge før han hadde vind i seilene [...] snart var landet Zakeria bare en liten prikk i horison[...] Dizzy var sulten og bestemte seg for å ta frem fiskest[...] kaste snøret og fange seg en fisk til kveldsmat. Det v[...] lenge før øyelokkene begynte å bli tunge og snart so[...] dypt. Han sov faktisk så godt at han sov gjennom en [...] byge. Faktisk sov han gjennom styrtende bølger.
Faktisk sov han gjennom en hylende storm. Det enes[...] vekket ham var et slag i bakhodet da lynet slo ned i h[...] seilet og det styrtet ned på dekket. Neste morgen vå[...] han på stranden på en øy.
"Jeg håper det ikke er noe i de historiene", tenkte ha[...]
"NEI! Kannibaler spiser da ikke egg til frokost!"

Instrukser

Til å begynne med vil du bare kunne utforske en liten [...] kartet, fordi forskjellige gåter forhindrer deg fra å gå [...] . Ettersom du løser hver gåte vil kartet åpne seg og d[...] oppdage enda flere gåter.

Løsing av gåter

Når du finner en gjenstand, stiller du deg foran og try[...] på B. Dizzy kan bare bère med seg tre ting av gangen[...] For å løse gåten må du plukke opp gjenstanden og pl[...] den ved siden av problemet. Du må eksperimentere, [...] meget viktig å plassere gjenstanden på helt riktig sted[...]

Løsninger

Finn en vei vekk fra øya og hjem til eggeplommefolke[...] du er riktig flink kan du finne 30 gullstykker gjemt ru[...] omkring på øya.

Tips og råd

- Pass på, Dizzy har bare et liv.
- Vèr forsiktig under vann.
- Den magiske stenen ble etterlatt av totempålebygg[...]
- Noen dyr hjelper Dizzy, andre gjør det ikke.

Kontrollknapper.	
Venstre	**Gå til venstre**
Høyre	**Gå til høyre**
A	**Hopp**
B	**Plukk opp, slipp eller bruk gjen standen**
Start	**Stanser spiller. Trykk på start igjen og spillet fortsetter.**

Dizzy decidiu, este dia, partir para uma aventu[...] seu novo barco HMS Clara de Ovo.
Logo o vento inflou as velas e em pouco temp[...] terras de Zakeria não eram mais que um ponto no h[...] zonte. Como estava com fome, Dizzy resolveu pegar [...] vara e tentar apanhar um peixe para seu jantar. Não [...] demorou para que seus olhos ficassem pesados e log[...] estava dormindo profundamente. Na verdade, ele do[...] tão profundamente que atravessou uma tempestade [...] acordar. De fato, ele continuou dormindo enquanto [...] essava ondas tempestuosas. De fato, ele continuou d[...] do através de ventos uivantes. De fato, a £nica cois[...] acordou foi um raio que caiu sobre o mastro, fazend[...] desabar por cima do deck. Na manhã seguinte Dizzy [...] numa ilha, na praia.
"Espero que aquelas estórias não sejam verdadeiras!" [...] sou Dizzy.
"Não! Canibais não comem ovos no café da manhã!"

Instruções

De início você poder† apenas explorar uma pequena [...] do mapa, pois ser† detido por v†rios quebra-cabeças [...] medida que você os soluciona o mapa vai se abrindo [...] encontrar† novos quebra-cabeças.

STARTE

1. Drej kontakten på apparatet til OFF-positionen.
2. Sæt spillet i med etiketten imod dig.
3. Drej kontakten på apparatet til ON-positionen. Så starter spillet.

VIGTIGE FORHOLDSREGLER

Vi anbefaler at du tager en pause på 10 - 20 minutter for hver anden times spil. De bør ikke sidde for nær TV-skærmen.
Rør ikke forbindelsen til skærmen eller lad den blive våd og snavset.
Rens ikke dette apparat med benzin, alkohol eller anden opløsningsmiddel.
Opbevare spillet på et sted som ikke er for varmt eller for koldt.
Spillet må ikke tabes, slås på eller skilles ad.
Spillet må ikke anvendes på projektor-TV. Projektor-TV kan tage varig skade af at vise stillestående billeder eller mønster, f.eks. et spil på pause.
Der er intet i vejen med spillet, men alle stillestående billeder kan forårsage sådan skade. Kontakt TV-fabrikanten for flere oplysninger.

HVIS SPILLET IKKE VIRKER

Her er nogle råd hvis du har problemer med spillet.
* Sluk for strømmen. Tag spillet ud. Put spillet ind igen og tænd for strømmen.
* Tryk på RESET-knappen
* Dette produkt er fremstillet i overensstemmelse med EEC-direktiv 82/499 om forebyggelse og elimination af radiofrekvensforstyrrelser.

ALOITTAMINEN

1. Käännä laitteen virta pois.
2. Asenna peli nimilapun osoittaessa sinuun päin.
3. Käännä laitteen virta päälle. Sitten peli voi alkaa.

TÄRKEÄT VAROTOIMENPITEET

Suosittelemme, että jokaista kohden tunnin pelusta pelä kohden otat 10 - 20 minuutin tauon. Välttääksesi myös lisäksi rasitusta silmille pelaa peliä kohtuullisen välimatkan päästä TV:stä.
Älä koske liitintä tai saata niitä kosketuksiin veden tai lian kanssa.
Älä puhdista tätä peliä bensiinillä, alkoholilla, maalinpoistoaineella tai muilla liuottimilla.
Älä pidä peliä hyvin kuumassa tai kylmässä olosuhteissa.
Älä lyö peliä, pudota sitä tai ota sitä osiin.
Älä asenna peliä ETU TAI TAKA - PROJEKTORI TV:SEEN.
Liikkumattomien kuvaruutujen ja kaavojen käyttö kuten peli tauko-asennossa voi aiheuttaa pysyviä vahinkoja projektori TV:lle.
Tämä ei ole vika pelissä, mikä tahansa liikkumaton kuva voi aiheuttaa tällaisen vahingon. Tällaisessa tapauksessa ota yhteyttä TV valmistajaasi lisätietoja varten.

JOS PELI EI TOIMI.

Tässä muutamia vinkkejä jos koet vaikeuksia...
*Käännä virta pois. Ota peli ulos, asenna se uudestaan ja käännä virta päälle uudestaan.
*Paina RESET nappia
* Tämä laitteisto on EEC lain 82/499, joka koskee radio taajuus häiriöiden välttämistä ja poistamista, mukaan valmistettu.

SLIK BEGYNNER DU

1. Slå spenningbryteren på avspilleren av.
2. Sett inn spillet med etiketten mot deg.
3. Slå på spenningbryteren. Spillet kan nå begynne.

VIKTIGE FORHOLDSREGLER

Vi anbefaler at du tar en pause på 10 til 20 minutter for annenhver time du spiller. I tillegg bør du sitte en viss avstand fra fjernsynet mens du spiller for å unngå å overanstrenge øynene.
Ikke berør kontaktene eller la de bli våte eller skitne
Ikke gjør spillet rent med bensol, alkohol, malingtynner eller andre slike løsemidler
Ikke oppbevar spillet på svært varme eller kalde steder
Ikke utsett spillet for støt eller fall eller forsøk å ta det fra hverandre
Ikke bruk med fjernsyn med FRONT- ELLER BAKGRUNNSPROJEKSJON. Slike apparater kan få varig skade ved stillestående skjermvisning eller mønstre, dvs spill i pausetilstand.
Det er ikke en defekt ved dette spillet, hv[...] kan forårsake slik skade. Vennligst kontakt [...] opplysninger

HVIS SPILLET IKKE FUNGERER

Her er noen tips hvis du har problemer
* Koble fra spenningen. Ta ut spillet, sett d[...] igjen.
* Trykk på RESET-tasten
* Dette utstyret oppfyller kravene til beskyt[...] i EF-direktiv 82/499

ATT SÄTTA IGÅNG

1. Sätt strömknappen på apparaten ti[...]
2. Sätt in spelet med etiketten emot d[...]
3. Slå på strömmen igen. Spelet startar.

VIKTIGA FÖRSIKTIGHETSÅTGÄ[...]

Vi rekommenderar att du vilar i 10 till 29 [...] För att undvika överansträngning av ögone[...] TV-n.
Rör ej kopplingarna eller tillåt att de blir sm[...]
Spelet får ej rengöras med bensin, alkohol, [...] ningsmedel.
Spelet får ej lagras där det blir för varmt ell[...]
Spelet får ej slås, tappas eller plockas sönd[...]
Spelet får ej användas på TV MED FRONT[...] JEKTION. Projektor-TV kan skadas perm[...] bilder eller mönster, t.ex. spel på paus, und[...] Detta är inte något fel med spelet, alla sta[...] skada. Kontakta TV-tillverkaren för mera i[...]

OM SPELET INTE FUNGERAR

Här är några tips ifall du har problem . . .
* Stäng av strömmen. Ta ut spelet, sätt sp[...]
* Tryck på RESET-knappen

Solucionando quebra-cabeças
Ao encontrar um objeto, fique em frente dele e pressione o botão B. Dizzy pode carregar até três objetos. Para resolver o quebra-cabeças pegue o objeto e posicione-o próximo ao problema. Experimente até encontrar a posição certa. A localização pode ser bastante importante.
Soluções
Encontre uma saída para fora da ilha e de volta ao Povo do Ovo. Se você for realmente esperto tente encontrar trinta pedaços de ouro escondidos pela ilha.
Dica e Toques
• Tenha cuidado. Dizzy só tem uma vida.
• Tenha cuidado debaixo d'†gua.
• A pedra m†gica foi abandonada pelos construtores do totem.
• Algumas criaturas ajudam Dizzy, outras não.

Left	**Ir para a Esquerda.**
Right	**Ir para a Direita.**
A	**Saltar.**
B	**Pegar, soltar ou usar um objeto.**
Start	**Interromper o jogo. Pressione start novamente para continuar.**

Dizzy hade bestämt sig för att göra en äventyrsseglats med sin nya båt S/S äggvitan.
Vinden hade snart fyllt seglen och det drröjde inte länge innan landet Zakeria bara syntes som en prick på horisonten. Dizzy kände sig hungrig och bestämde sig för att hänga ut sitt metspö över relingen, för att fånga en fisk till sitt mellanmål.
Snart började han emellertid känna sig sömnig och efter en stund sov han djupt. Han sov faktiskt igenom ett åskväder utan att märka något. Han sov också trots att stora vågor slog över båten.
Ja han sov faktiskt till och med under en tjutande storm. Det enda som förmådde att väcka honom var i själva verket det slag i bakhuvudet som han fick när blixten slog ner i storseglet, så att det rasade ner på däcket.
Nästa morgon vaknade han upp på stranden på en ö.
"Jag hoppas att alla de där historierna man hör inte är sanna", tänkte han.
"NEJ, kannibaler äter ju faktiskt inte ägg till frukost!"
Instruktioner
Till att börja med kommer du bara att kunna utforska en liten del av kartan, eftersom olika gåtor hindrar dig från att komma vidare. När du löser en gåta öppnar sig emellertid kartan och du upptäcker ännu fler gåtor.
Lösa gåtor
När du stöter på ett föremål skall du ställa dig framför det och trycka på knapp B. Dizzy kan bära med sig högst tre föremål. För att lösa gåtan skall du ta upp föremålet och lägga det bredvid problemet. Experimentera med att lägga det på olika ställen, eftersom dess plats kan ha stor betydelse.
Lösningar
Hitta en väg från ön och tillbaks till äggulefolket. är du riktigt duktig skall du försöka hitta trettio guldstycken som finns gömda runt om på ön.
Vinkar och tips
• Var försiktig; Dizzy har bara ett liv.
• Var försiktig under vattnet.
• Den magiska stenen gömdes kvar av totempålebyggarna.
• Vissa djur hjälper Dizzy, men andra gör det inte.

Kontroller

Vänster	**Gå åt vänster**
Höger	**Gå åt höger**
A	**Hoppa**
B	**Plocka upp, släpp eller använd ett föremål**
Start	**Avbryt spelet tillfälligt.**

Tryck en gång till för att fortsätta

LINUS SPACEHEAD
Linus Spacehead vender hjem til Linoleum. Linus suser forbi sin planet med lige under 450.000 km i timen. "Denne kasse forstår at flytte sig! Den er en stensikker vinder i Det Galaktiske Racerløb." Han trykker speederen i bund, mens han lynhurtigt stryger gennem galaksen.
Pludselig fik motoren en anden lyd og et tandhjul hylede uafbrudt.
"Galaktisk skuddermudder! Jeg er løbet tør for benzin,og nu sidder det forbistrede tandhjul fast. Selvfølgelig skulle jeg være så heldig".
Den stellare racerdreng for afsted ude af kontrol, gled på siden rundt om kosmohjørnet og over for rødt i mælkevejskrydset og undgik kun lige at ramme en udtjent Cosmo Capri 58 model.
Da han stod på bremserne, gled han igen, forbi en rød planet, udenom en blå måne og lige ind i en grøn.
Da Linus vågnede, befandt hans rumskib sig i grøften: udstødningsrør, kofangere og antenner spredt vidt omkring. Og værst af alt opdagede han,
at han var strandet på en farlig planet ved navn Jorden, som var beskrevet i hans rejsefører som FOR DET MESTE HARMLøS.
Instrukser
Linus må se at vende tilbage til sin egen planet. For at kunne det må han sende et signal, men uheldigvis er hans radio ødelagt. Hjælp ham med at samle alle delene igen ved at indsamle dem rundt om på ulykkesstedet.
Jordens beboere
Linus vil møde mange mærkelige jordskabninger, han bør undgå. Det er dødsensfarligt at komme i kontakt med de fleste, så prøv at undgå dem.
Kosmisk slik
Linoleums mest populære snack er velkendt for sit sunde indhold. Linus havde et godt lager af slik, før han bøjede kofangere. For hver fem, du indsamler, vinder Linus et ekstra liv.
Hemmelige rum
Gemt rundt om på planeten kan du finde mange hemmelige rum fyldt med slik.
Tips og fiduser
• Ved vanskelige hop skal du stå så tæt ved kanten af kløften, som du tør. Tryk på A og hop på stedet og tryk så den retning, du ønsker at hoppe i.
• Når Linus bliver ramt, kastes han bagud. Hvis du ikke kan komme forbi en eller anden skabning, kan du stille dig med ryggen til den, og når Linus så bliver ramt, bliver han kastet forbi.

Styreknapper

Venstre	**Løb til venstre**
Højre	**Løb til højre**
Ned	**Vil få Linus til at dukke sig eller krybe sammen**
A	**Får Linus til at hoppe**
Start	**Vil standse spillet. Tryk igen på Start, og spillet fortsætter.**

Avaruusmies Linuksen kotiinpaluu Linoliumille. Linus vihelsi ohi kotiplaneettansa noin 500.000 kilometrin tuntinopeudella."Tämäpä on menoa eikä meininkiä, ja tällä menolla on varmaa voittaa linnunrata ralli. Linuksen jalka löi lattiaan, kun hän viuhahti läpi linnunradan.
Yhtäkkiä moottorin ääni muuttui ja ketjupyörä vinkui jatkuvasti. "Linnunradan munaus! Bensa on lopussa ja nyt jokin ketjupyörä on jumissa. Voihan nenä!"
Tähtipoika rallikuski menetti kontrollin ja alus liukui sivuttain kosmo-kulman ympäri, ajoi suoraan punaista valoa päin linnunradan risteyksessä, väistäen juuri ja juuri ränsistyneen 58 mallia olevan Cosmo Caprin.
Linus hyppäsi jarrulle, liukui taas väistäen vähällä suuren punaisen planeetan, ja kiersi sinisen kuun törmäten vihreään.
Kun Linus heräsi, hänen avaruusaluksensa oli ojassa, peräputki, puskurit ja antennit olivat ympäriinsä. Pahinta oli, että Linus huomasi olevansa epämääräisellä planeetalla, jonka nimi oli Maa. Hänen matkaoppaansa maukaan tämä pJaneetta on ENIMMéKSEEN VAARATON.
Ohjeet
Linuksen on palattava kotiplaneetalleen. Tämän tehdäkseen hänen on lähetettävä signaali kotiin, mutta hänen radionsa ei toimi. Auta Linusta kokoamaan kaikki osat onnettomuuspaikalta.
Maan asukkaat
Linus tulee näkemään monia omituisia otuksia, joita hänen tulee välttää. Kohtaaminen näiden olioiden kanssa koituu kuolemaksi, joten vältä heitä.
Kosminen karkki
Linoleumin suosikkivälipala on laajalti tunnettu sen terveellisyyden vuoksi. Linuksella oli kunnon karkkivarastot ennen hänen puskurin vääntöään. Kerää viisi ja Linus saa ylimääräisen elämän.

Salaiset huoneet
Ympäri planeettaa löydät monia salaisia huoneita täynnä karkkeja.
Vihjeitä ja Viitteitä
• Kiperissä hypyissä seiso reunalla, niin lähellä kuilua kuin uskallat. Paina hyppyä ja hyppää paikalla, sitten paina suuntaa mihin haluat hypätä.
• Kun Linus on pökertynyt, hänet työnnetään taaksepäin. Jos et pysty ohittamaan oliota, seiso selkä käännettynä sille,

bomheit stilestående bilde
reynstbrikaren for flere

bake og slå spenningen på

se mot radiostøy spesifisert

ÅN.

ER
ster var annan spelkimme.
ör ej sitt man sitta för nära

ga eller blota.
unning eller annat lös-

r kalk.

LER BAKGRUNDSPRO-
t av att visa stationära
n längre tid.
ra bilder kan orsaka sådan
mation.

n igen och slå på strömmen.

* Denna produkt är tillverkad i enlighet med EG-direktiv 82/499 om förebyggande och eliminering av radiofrekvensstörningar.

PARA COMEÇAR
1. Desligue o botão do aparelho.
2. Introduza a disquette do jogo com o rótulo virado para si.
3. Ligue o botão do aparelho. O jogo deverá então começar.

MEDIDAS DE PRECAUÇÃO
Recomendam-se intervalos de dez a vinte minutos por cada duas horas jogadas. Além disso, para evitar um esforço excessivo da vista, jogue a uma distância razoável do écran.
Não toque nos conectores nem os deixe apanhar humidade nem sujidade.
Não limpe o jogo com benzeno, álcool, diluente ou outros dissolventes similares.
Não guarde o jogo em locais muito quentes ou frios.
Proteja o jogo de pancadas fortes, não o deixe cair nem tente desmontá-lo.
Não use PROJECTORES DE TV DIANTEIROS OU TRASEIROS.
Projectores de TV podem ficar irremediavelmente danificados quando expostos a quadros ou painéis estacionários, ex: jogo em modo pauta.
Não se trata de um defeito do jogo, qualquer imagem estacionária pode causar este tipo de avaria. Contacte o representante da marca da TV para mais informações.

SE O JOGO NÃO FUNCIONAR
Aqui estão algumas dicas se tiver problemas ...
*Primeiro desligue-o. Retire a disquette, re-insira-a e ligue a corrente outra vez.
*Carregue no botão RESET.
* Este equipamento está em conformidade com a directiva da CEE 82/499, acerca da prevenção e eliminação de perturbações nas frequências de rádio.

tajuttomana hänet työnnetään ohi.

KONTROLLIT

Vasen	Juokse vasemmalle
Oikea	Juokse oikealle
Alas	Saa Linuksen väistämään tai kyyristymään
A	Saa Linuksen hyppimään
Startti	Keskeyttää pelin; paina uudelleen jatkaaksesi

Linus Spacehead vender hjem til Linolium. Linus suste forbi sin planet i 450.000 km i timen
lenne kassa forstår å flytte på seg! Skråsikker vinner i det
alaktiske Racerløp'". Med klampen i bånn suste han gjen-
m galaksen.
tselig fikk motoren en annen lyd og et tannhjul hylte
vbrutt.
alaktiske grumsegreier! Nå har jeg sluppet opp for bensin
det forbistrede tannhjulet sitter fast. Snakker om uflaks!"
n stellare racergutten raste ute av kontroll, skled side-
gs rundt kosmohjørnet, rett på rødt lys i melkeveikrys-
t og ungikk så vidt det var å kollidere med en kjerre ev en
smo Capri 58 modell,
han slamret foten på bremsen skrenset han igjen, forbi
rød planet, utenom en blå måne og rett inn i en grønn.
Linus våknet lå romskipet hans i grøften og eksosrør,
tefangere og antenner lå spredt rundt overalt. Verst av alt
r at han oppdaget at han var strandet på en skummel
anet ved navn Jorden, som i hans reisehåndbok var
skrevet som STORT SETT UFARLIG.
strukser
us må vende tilbake til sin egen planet. For å kunne gjøre
t må han sende et signal hjem, men dessverre er radioen
ns ødelagt. Hjelp ham til å samle alle delene sammen igjen
d å samle dem fra ulykkesstedet.
rdboerne
us vil se mange rare jordskapninger som han må unngå.
ontakt med de fleste er dødsfarlig, så prøv å unngå dem.
osmisk sukkertøy
noliums mest populære snack er velkjent for sitt meget
nne innhold. Linus hadde et stort lager med sukkertøy før
n krøsjet. For hvert femte du samler inn får Linus et
stra liv.
emmelige rom
emt rundt omkring på planeten vil du finne mange hem-
elige rom fulle av sukkertøy.
ps og råd
Ved vanskelige hopp er det best å stå på kanten av stupet
nær du tør. Trykk på A og hopp på stedet og trykk så på
n retning du ønsker å hoppe i.
Når Linus blir svimeslått blir han kastet bakover. Hvis du
r problemer med å gå forbi en skapning kan du stille deg
ed ryggen til den og når Linus så blir rammet vil han bli
stet forbi.

Kontrollknapper

Venstre	Løp til venstre
Høyre	Løp til høyre
Ned	Får Linus til å dukke eller å krype sammen
A	Får Linus til å hoppe
Start	Vil stanse spillet. Trykk igjen på Start og spillet fortsetter

Linus cabeça no Espaço volta a Linolium. Linus passou que nem foguete perto do seu planeta de
igem, a uma velocidade pouco abaixo de 300, 000 milhas
r hora. "Este carro est† quente! Com certeza vencer† a
orrida de carros gal†ctica!" E seu pé pisou fundo enquan-
ele cruzava a gal†xia.
e repente o barulho do motor mudou e o martelo da
bobina começou a chiar sem parar.
rros gal†cticos! Acabou meu g†s e agora o martelo da
bobina est† enguiçado. Que azar!"
corredor estrelar continuou sem controle, derrapou na
rva espacial e furou um sinal vermelho no cruzamento da
gal†ctica, quase batendo num velho Cosmo Capri Model
8.
sando fundo no freio ele derrapou novamente e quase
teu num grande planeta vermelho, escapou de uma lua
ul mas acertou uma verde.
nus acordou e encontrou sua nave avariada: escapamen-
s, p†ra-choques e antenas por todo lado. E o pior: desco-
iu que tinha caído num planeta chamado Terra, descrito
n seu guia como POUCO PERIGOSO.
struções
nus precisa voltar para o seu planeta de origem. Precisa,
rtanto, enviar sinais para casa, mas seu r†dio est† que-
ado. Ajude-o a juntar todas as peças, catando-as no local
batida.
s habitantes da Terra
nus ver†, na Terra, muitas criaturas estranhas que ele
ver† evitar. O contato com a maior parte delas é mortal.
rtanto, evite contatos.
Balas Cósmicas
bala mais popular entre os lingleos é conhecida por suas
opriedades alimentícias. Linus tinha um bom estoque de
las antes da sua batida. Junte cinco e Linus ganhar† uma
da-extra.
las Secretas
condidas

Linus™ SPACEHEAD

pelo planeta h† v†rias salas secretas, cheias até a boca de balas.

Dicas e Toques

• Para saltos perigosos, fique o mais próximo da beira que você puder. Pressione jump (salto) e salte no lugar e depois pressione a direção para a qual você quer saltar.

• Quando algo se choca contra Linus ele é jogado para tr†s. Se você não conseguir ultrapassar uma criatura, coloque Linus de costas para ela e quando ele receber o choque ser† jogado para diante dela.

Controles

Left	Correr para a Esquerda.
Right	Correr para a Direita.
Down	Far† Linus abaixar ou agachar.
A	Far† Linus saltar.
Start	Interrompe o jogo. Pressione start novamente para continuar o jogo.

Linus Spaceheads återfärd till Linolium. Linus vrålade firbi sin hemmaplanet med en fart på nästan 500.000 km/tim. "Den här skönheten har verkligen eld i baken! Som gjuten fir att vinna det Intergalaktiska Loppet." Hans trampade gasen i botten och svepte genom galaxen som en oljad blixt.

Plötsligt började motorn låta annorlunda och överföringsdrevet tjöt oavbrutet.

"Galaktiskt trubbel! Soppan har tagit slut och nu har överföringsdrevet skurit. Vilken osis".

Stellarpojkracern rusade fram okontrollerat, sladdade igenom Kosmoskurvan och for firbi ett rödljus i Vintergatskorsningen; där den med minsta möjliga marginal undvek att kollidera med en skrotfärdig Cosmo Capri 58:a. Han stampade på bromspedalerna; sladdade till på nytt och missade en stor röd planet med en hårsmån, väjde undan fir en blå måne, men körde sedan rakt in i en grön.

Linus kvicknade till och upptäckte att hans farkost kraschat och att små delar av de bakre stötfångarna och antennerna låg utspridda överallt. Det värsta var emellertid att han upptäckte att han blivit fast på en knäpp planet som kallades Jorden, och som i hans guidebok beskrevs som MESTADELS OFARLIG.

Instruktioner

Linus måste ta sig tillbaks till sin hemmaplanet. Fir att kunna göra det måste ha fä igenom ett meddelande dit. Men tyvärr har hans radio pajat. Hjälp honom att samla ihop alla de bitar som ligger utspridda på kraschstället.

Jordens invånare

Linus kommer att stöta på många underliga jordvarelser, som han måste äkta sig fir. Kontakt med de flesta av dem leder till döden, så undvik dem.

Kosmiskt godis

Linoleums populäraste godis är känt fir att vara jättenyttigt. Linus hade med sig en hel del godis när han smällde. Samla ihop fem bitar så fär Linus ytterligare ett liv.

Hemliga rum

Runt omkring på planeten hittar du en massa hemliga rum, som är proppfulla med godis.

Vinkar och tips

• Fir att klara svåra hopp skall du ställa dig så nära stupet du vågar. Tryck på hoppknappen fir att first hoppa på platsen, och sedan på den riktning du vill hoppa i.

• När Linus blir häpen åker han bakåt. Kan du inte komma firbi en varelse ställer du Linus med ryggen mot den - när han bli häpen åker han då firbi den.

Kontroller

Vänster	spring åt vänster
Höger	spring åt höger
Ner	får Linus att ducka eller krypa ihop
A	får Linus att hoppa
Start	avbryter spelet tillfälligt. Tryck en gång till fir att orts tta.

Codemasters™